

科目	ゼミナール I (J)	担当	野村 淳一	履修学年	3年
時間数	90分×時限×16回(週1回)	履修区分	必修	単位数	2単位

【授業目標・到達目標】

本ゼミナールでは、経営情報をテーマとし、組織や社会で生じる諸問題に対してICTを援用し、解決策を提案することを目的とする。特に、サイバー空間(インターネットやアプリ、ゲームなど)とフィジカル空間(現実世界。PCやスマートフォン、センサーなど)を組み合わせたCPS(サイバー・フィジカル・システム)を創造することが目標である。

本科目の到達目標は、経営情報に関する実践的な知識を組織・社会的な課題に適用する能力を獲得することである。

【履修注意】

■開発するスマートフォン向けアプリあるいはサービスの内容によっては、学外での活動や講義時間外の活動が必要となる。

【評価方法】

提出物(80%)および成果物の水準(20%)に受講姿勢を加味し、60%以上の評点を得た学生を単位認定する。なお、6回以上欠席した学生は単位認定しない。

【試験について】

試験は実施しない。

■再試験は実施しない

【予習・復習】

組織・社会的な課題の解決に必要なアプリあるいはサービスの考案に当たっては、経営情報ならびにICT技術について深く理解し、運用・操作方法に精通していなければならない。週に90分以上、意識的にICTに触れ、スキルを高める姿勢が求められる。

【教科書】

購入教科書なし。

【参考書】

【その他の注意事項】

【授業計画・内容】

回数	項目	内容
1	オリエンテーション	講義概要、経営情報とは、アプリ開発概要
2	共通アプリ制作	プログラミング、課題発見、プロジェクトマネジメント
3	共通アプリ制作	プログラミング、課題発見、プロジェクトマネジメント
4	共通アプリ制作	プログラミング、課題発見、プロジェクトマネジメント
5	共通アプリ制作	プログラミング、課題発見、プロジェクトマネジメント
6	共通アプリ制作	プログラミング、課題発見、プロジェクトマネジメント
7	共通アプリ制作	プログラミング、課題発見、プロジェクトマネジメント
8	共通アプリ制作	プログラミング、課題発表、成果発表
9	個別アプリ制作	プログラミング、アプリデザイン、課題発見
10	個別アプリ制作	プログラミング、アプリデザイン、課題発見
11	個別アプリ制作	プログラミング、アプリデザイン、課題発見
12	個別アプリ制作	プログラミング、アプリデザイン、課題発見
13	個別アプリ制作	プログラミング、アプリデザイン、課題発見
14	個別アプリ制作	プログラミング、アプリデザイン、課題発見
15	個別アプリ制作	プログラミング、課題発表、成果発表
16	卒業論文準備	卒業論文のテーマ設定、課題設定、問題解決方法